FINDERS KEEPERS

The Aim of the Game

The King of Isbisima is, to say the least, a little upset. Tomorrow is his daughter's birthday and he has no idea what to get her.

As Magic Knight you have been ordered to find the Princess Germintrude a very special present. This may be your chance to prove that you are worthy of joining the famed 'Polygon Table', the highest honour any Knight could wish for!

The King transports you to the Castle of Spriteland which is teeming with many weird and wonderful creatures. Also there are two mazes which contain many of the Queen's relatives! Apart from the grisly ghouls and energy sapping creatures there are ghostly traders who are often quite willing to exchange the treasures that you find in the Castle for money which they stole in their former lives.

Some objects will react with each other to form either more or less valuable objects, to sell or collect.

You now have two choices:

1. You may try and collect as many treasures as possible and escape from the Castle of Spriteland.
2. Collect the treasure in order to please the King and the Princess Germintrude and join the Polygon Table.

Will the temptation of keeping all the treasures be too much for you or are you loyal to the King and the Polygon Table of Isbisima?

Controls:
Use cursor keys or joystick to guide Magic Knight and keys

G to GET
T to TRADE
D to DROP
E to EXAMINE

Made in Great Britain
Design & Artwork: Words & Pictures Ltd., London.

Instructions de Chargement

Load sur la touche de controle "CTRL" et maintenez la tout en appuyant sur la petite touche "ENTER"



Le roi de Isbisima est, pour le moins qu'on puisse dire, un peu triste. Demain, c'est l'anniversaire de sa fille et il n'a aucune idée de ce qu'il pourrait lui offrir.

Vous êtes le Chevalier Magique et le roi vous ordonne de découvrir un cadeau très spécial pour la princesse Germintrude, ce qui pourrait aussi vous offrir l'opportunité de prouver que vous êtes digne de devenir membre de la célèbre "Table Polygonale", et d'obtenir ainsi la plus grande distinction dont un chevalier puisse rêver!

Le roi vous transporte au château de "Spriteland" (Château des Esprits) qui fourmille de créatures étranges et de créatures merveilleuses. Le château contient également deux labyrinthes dans lesquels se sont perdus de nombreux parents de la Reine. En plus des sinistres vampires et des créatures suçant l'énergie, vous rencontrerez les commerçants fantomatiques qui seront bien souvent prêts à vous échanger les trésors que vous aurez découverts dans le château contre de l'argent qu'ils ont volé au cours de leur précédente vie.

Lorsque certains objets sont rassemblés, ils se rajoutent les uns aux autres pour former d'autres objets de plus grande ou moins grande valeur que vous pourrez ensuite vendre ou conserver.

Vous avez maintenant le choix entre deux solutions

1. Vous pouvez essayer d'amasser et de conserver autant de trésors qu'il vous sera possible, puis de vous échapper du château de Spriteland (château des Esprits).
2. Alternativement vous pouvez vous approprier le trésor pour satisfaire le roi et la Princesse Germintrude, et être admis à la Table Polygonale.

Le tentation de vous approprier tous les trésors sera-t-elle la plus forte? Ou demeurerez-vous fidèle au Roi et à la Table Polygonale de Isbisima?

Controles: Utilisez les touches curseurs ou la manette de jeux pour guider le chevalier magique

Et les touches
- G – Pour obtenir quelque chose
- T – Pour echanger quelque chose
- D – Pour laisser tomber quelque chose
- E – Pour examiner quelque chose

PROCEDIMIENTO DE CARGA

Manteniendo opimida la tecla "CTRL", pulsar la tecilla "ENTER"



El Rey de Isbisima está disgustado, para no decir más. Resulta que mañana es el cumpleaños de su hija y no sabe qué regalarle.

Tu eres el Caballero Mágico, al que se ha confiado la misión de buscar para la Princesa Germinitrude un regalo extraordinario. Ello podría hacerte merecedor de un puesto en la famosa "Tabla Poligonal", el mayor honor al que pueda aspirar un Caballero.

El Rey te transporta al Castillo de Duendilandia, habitado por una plétora de extraños y misteriosos seres. También hay dos laberintos, ¡en los que se encuentran muchos parientes de la Reina! Además de los espeluznantes cocos y "sanguijuelas", se te acercarán unos mercaderes fantasmas dispuestos a comprarte los tesoros que vas encontrando en el castillo, a cambio del dinero que robaron en vida.

Algunos ojetos reaccionarán recíprocamente para formar otros de major o menor valor, que puedes vender o conservar.

Tienes dos opciones:
1. O tratar de conseguir la mayor cantidad posible de tesoros y escaparte del Castillo de Duendilandia,
2. O entregar el tesoro al Rey, para que éste lo regale a la Princesa Germinitrude, con lo que accederás a la Tabla Poligonal.

¿Sucumbirás a la tentación de quedarte con todos los tesoros, o te mantendrás fiel al Rey y a la Tabla Poligonal de Isbisima?

Mandos

Emplear las teclas cursoras o palanca de mando para guiar al "Caballero Magico"

Y teclas
G – Tomar
T – Conjear
T – Soltar
E – Examinar

Istruzioni de Caricamento

Tenere premuto il tasto CTRL e premere il piccolo tasto 'ENTER'



Per dirla alla leggera, il Re di Isbisima è un po' sconvolto. L'indomani è il compleanno della figlia e non ha idea di cosa regalarle.

Quale Cavaliere Magico, vi è stato ordinato di trovare per la Principessa Germintrude un dono ultra speciale. Questa è l'occasione per dimostrare se siete all'altezza di essere accettato nella famosa "Tavola del Poligono", il maggiore onore cui potrebbe aspirare un cavaliere!

Il Re vi trasporta al Castello di Spriteland che è pieno di numerose creature strane e affascinanti. Vi sono anche due labirinti contenenti diversi dei familiari della Regina!

Oltre agli esseri mostruosi e alle creature che si nutrono di energia vi sono mercanti demoniaci spesso interessati a cambiare i tesori che trovate nel castello per il denaro che rubarono quando furono in vita.

Alcuni oggetti reagiranno l'un con l'altro per formare altri oggetti più o meno preziosi, da vendere o da conservare.

Avete due vie:
1. Potete cercare di raccogliere il numero maggiore di tesori e fuggire dal Castello di Spriteland.
2. Potete raccogliere i tesori per cercar di accontantare il Re e la Principessa Germintrude ed entrare nella Tavola del Poligono.

Sarete incapaci di resistere la tentazione di tenervi tutti i tesori trovati oppure siete fedeli al Re e al Tavolo del Poligono di Isbsima?

I comandi usano i tasti a cursore oppure una leva giroscopica per guidare il 'Cavaliere Magico'

E i tasti

G – Per Predere

T – Per Scambiarè

D – Per Far Cadere

E – Per Esaminare

LADEANWEISUNG

CTRL-Taste halten und kleine ENTER-Taste drücken



Der König von Isbisima ist — um es gelinde auszudrücken — etwas bedrückt. Seine Tochter hat morgen Geburtstag, und er weissnoch nicht, was er ihr schenken soll.

Du als Magischer Ritter hast den Auftrag, für Prinzessin Germintrude ein ganz besonderes Geschek zu finden. Dies ist eine Chance zu beweisen, dass Du es wert bist, ein Mitglied des berühmten 'Polygon-Tisches' zu werden — die höchste Ehre, die einem Ritter zuteil werden kann!

Der König transportiert Dich zur Burg Spriteland, in der es von seltsamen und geheimnisvollen Kreaturen nur so wimmelt. Sie hat auch zwei Irrgärten, in denen viele Verwandte der Königin zu finden sind! Abgesehen von den grausigen, leichenverzehrenden Dämonen und energietrinkenden Wesen gibt es hier geisterhafte Händler, die nur allzu oft willens sind, die Schätze, die Du in der Burg findest, gegen Geld einzutauschen, das sie in ihrem vorherigen leben gestohlen haben.

Einige Objekte reagieren mit anderen und bilden dann entweder wertvollere oder wertlosere Objekte, die verkauft oder gesammelt werden können.
Du hast jetzt zwei Möglichkeiten:
1. Du kannst versuchen, so viele Suchätze wie möglich anzuhäufen und von der Burg Spriteland zu fliehen.
2. Due findest den Schatz, um den König und Prinzessin Germintrude zu beeindrucken und wirst Mitglied des 'Polygon-Tisches'.
Ist die Versuchung, all die Schätze zu behalten, zu gross für Dich, oder beweist Du dem König und dem 'Polygon-Tisch' von Isbisima Deine Loyalität?

Zur Steuerung des Magicshen Ritters Cursor-Tasten oder Joystick benutzen
und die Tasten
G - Einsammeln
T - Handeln
D - Fallenlassen
E - Untersuchen